

# QUELQUES FONCTIONS MATHÉMATIQUES PRÉDÉFINIES

Entête	Signification	Exemple	Résultat
double <b>Math.acos</b> (double: x)	<i>Arc cosinus de x (radians)</i>		
double <b>Math.asin</b> (double: x)	<i>Arc sinus de x (radians)</i>		
double <b>Math.atan</b> (double: x)	<i>Arc tangente de x (radians)</i>		
double <b>Math.ceil</b> (double x)	<i>Plus petit entier supérieur ou égal à x</i>	Math.ceil (2.9)	3
double <b>Math.cos</b> (double x)	<i>Cosinus de x (radians)</i>	Math.cos (Math.PI / 3)	0.5
double <b>Math.exp</b> (double x)	<i>Exponentielle de x</i>		
double <b>Math.floor</b> (double x)	<i>Plus grand entier inférieur ou égal à x</i>	Math.floor (2.9)	2
double <b>Math.log</b> (double x)	<i>Logarithme népérien de x</i>	Math.log (Math.E)	1
double <b>Math.pow</b> (double a, double x)	<i>a élevé à la puissance x</i>	Math.pow (2,3)	8
double <b>Math.random</b> ( )	<i>Nombre aléatoire entre 0 et 1</i>		
double <b>Math.sin</b> (double x)	<i>Sinus de x (radians)</i>	Math.sin (Math.PI / 6)	0.5
double <b>Math.sqrt</b> (double x)	<i>Racine carré de x</i>	Math.sqrt (64)	8.
double <b>Math.tan</b> (double x)	<i>Tangente de x (radians)</i>	Math.tan (PI / 4)	1.

**Math.PI** : constante représentant le nombre pi , **Math.E** : constante représentant le nombre e